



**METAZONE**

감성과 기술이 공존하는 에듀테크 미래 공간

메타존 회사소개서

# Contents

## 01

### 회사 소개

- 회사 소개
- 회사 연혁
- 미션과 비전
- 기술 특허
- 차별성

## 02

### 사업 현황

- 클라이언트 현황
- 고객 관리 시스템
- B2B 현황
- R&D 현황
- 대외 행사 참여

## 03

### 콘텐츠 소개

- 보유 콘텐츠
- 콘텐츠 상세 소개
- 출시 예정 콘텐츠

## 04

### 신사업 소개 및 예정 사항

- 신사업 소개(TIPS)
- 신규 솔루션 개발 현황
- 참여 예정 행사

# 01. 회사소개

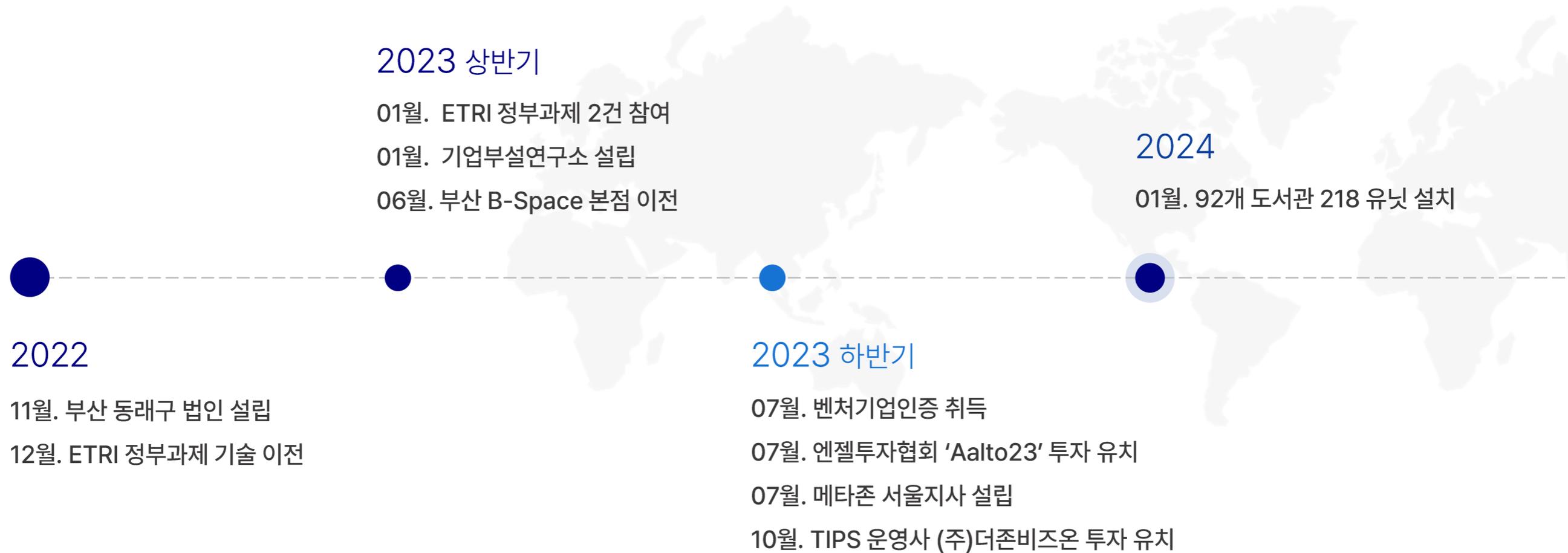
## 01 | 회사 소개

### K-에듀테크의 선진화를 촉진하는 기업



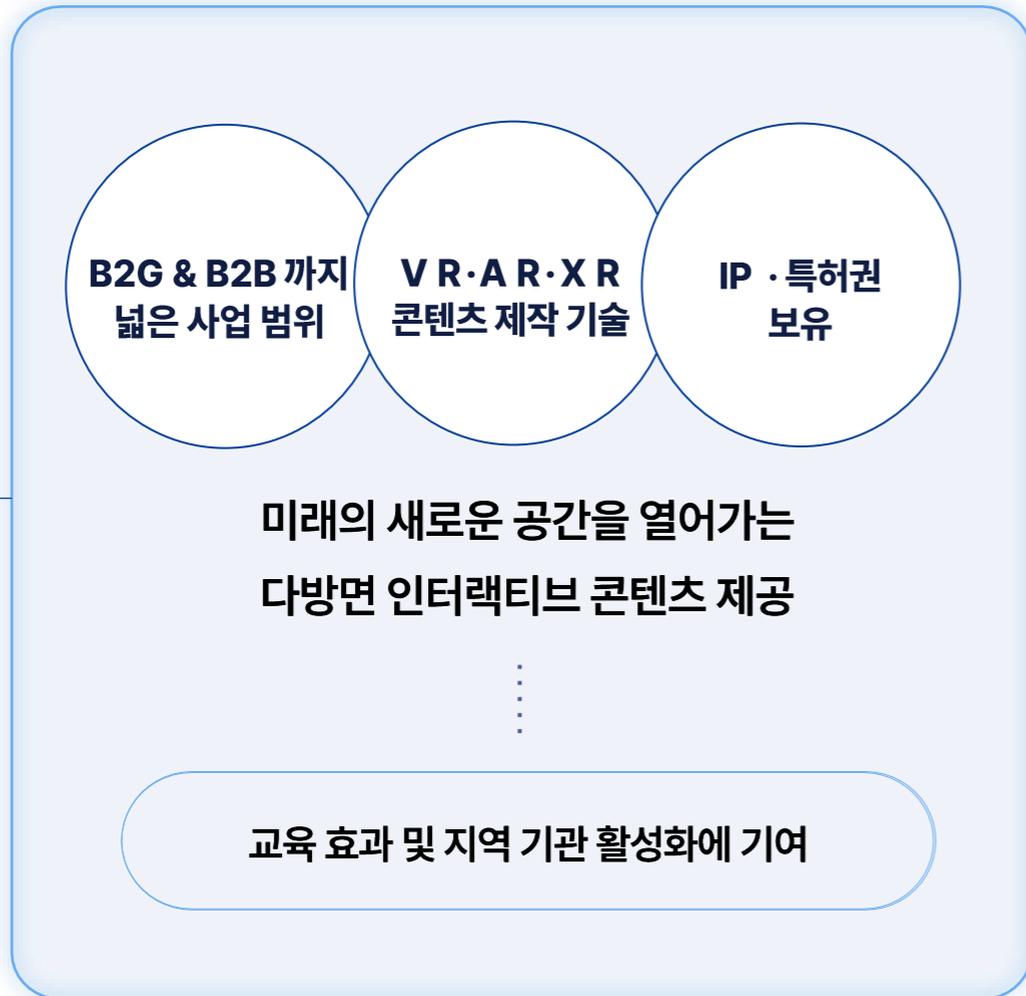
회사명	(주)메타존	홈페이지	<a href="http://www.m-zone.kr">www.m-zone.kr</a>
대표자	김태환	설립일	2022년 11월 03일
사업분야	소프트웨어 개발 공급	총 인원	11명
본사	부산광역시 남구 문현금융로 40, 22층 TESTBED-4	지사	성남시 수정구 위례광장로 300, 11층 1108호

## 02 | 회사 연혁



## 03 | 비전과 미션

### VISION



### GOAL



# 04 | 메타존 기술·콘텐츠의 차별성

대한민국 특허 인증을 받은 메타존 콘텐츠 제작 기술을 통해 누구나 만들 수 있는 콘텐츠가 아닌 **메타존의 고유 콘텐츠**를 제작합니다. 각종 저작권과 지적재산권으로 관리되는 양질의 콘텐츠를 제공할 수 있습니다.

**특허 5건 / 저작권 30건 / 디자인등록증 1건 / 상표권 1건 보유**



# 02. 사업현황

# 01 | 클라이언트 현황

메타존은 현재 전 지역 대상 B2G와 B2B로 사업을 전개 중이며,  
**창사 1년 만에 92개의 공급계약을 체결하였습니다.**



## B2B 진행 사항

- 강원도 춘천에 소재한 국내 최대 규모의 반려동물 테마파크인 『강아지숲 d.forest』와의 B2B를 통해 테마파크 콘텐츠 공급 프로젝트를 진행 중입니다.

## 02 | 주요 클라이언트 및 협력사

- 메타존과 함께 하는 대표 기관 및 도서관, 협력업체 소개
- **2024년 150개의 고객사 확보를 목표**

 강릉시 가족센터	 <small>종신대학교 산학협력단 위탁운영</small> 서울 강남구 육아종합지원센터	 부산사회복지종합센터	 대전유아교육진흥원	 강원특별자치도교육청유아교육원
 <small>거창군립</small> 한마음도서관	 성남시 수정도서관 Seongnam Sujeong Library	 문화체육관광부 국립세종도서관	 pohang 포항시   시립도서관	 <small>거창군립</small> 한마음도서관
 영도도서관	 동부외국문화학습관 EASTERN JEJU FOREIGN LANGUAGE EDUCATION CENTER	 충청북도유아교육진흥원 Chungcheongbuk-do Early Childhood Education Promotion Center	 성남시 위례도서관 Seongnam Wirye Library	 인천광역시교육청계양도서관 IN-HEON METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION GYEONG LIBRARY
 한국엔젤투자협회 Korea Business Angels Association	 AROKA 대한민국육군협회	 DOUZONE	 강아지숲 d.forest	 kubwa®

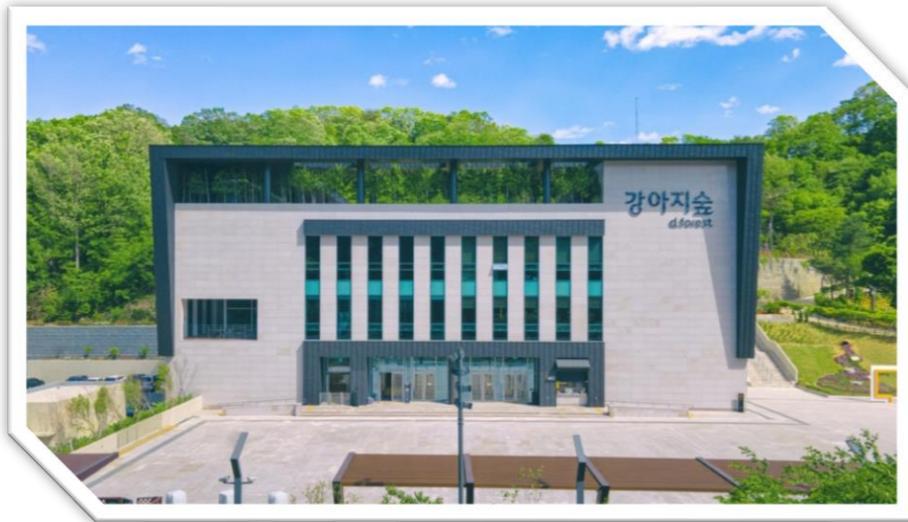
## 03 | 클라이언트 관리 ONE-STEP 시스템

- 메타존과 함께 하는 대표 기관 및 도서관, 협력업체 소개
- 설치부터 유지보수까지 모두 가능한 **ONE-STEP 시스템** 구축



## 04 | B2B 현황

2023년 강원도 춘천에 위치한 대형 반려견 테마파크인 「강아지숲」과  
실내 체험관 설치 및 콘텐츠 공급 내용의 **B2B 계약을 체결**하여  
2024년 프로젝트 완료를 목표로 진행 중



### 국내 최대 규모의 반려견 테마파크 강아지숲 d.forest

- ✓ 약 3만 평 규모의 대지
- ✓ 대형 운동장, 수영장 등 시설 보유
- ✓ 애견 박물관 등 실내 시설 보유



실내 대형스크린을 통해 콘텐츠 연출

미디어아트

게임

영상

XR체험

포토존

인터랙션



입구·출구 XR 공간 설치

## 04 | B2B 현황

- 24년 완공 예정인 강아지숲 프로젝트 예상 조경도



## 05 | 정부 R&D 과제 개발 참여 기업

- 한국 전자통신연구원과 함께 메타버스 관련 정부 과제에 참여하여 공동 연구 진행 중

2년 4억 지원

### 디지털 휴먼 생성과 실감 가시화 기술 개발



#### 개요

- ✓ 디지털 휴먼의 비사실감 극복을 위해 고정밀 감성 3D 휴먼을 생성
- ✓ 다양한 환경에서 실제와 구별할 수 없는 수준의 실감 렌더링 기술 개발
- ✓ 디지털 휴먼의 품질평가 및 국제표준 open API 개발

글로벌 기술  
경쟁력 확보

디지털 휴먼  
콘텐츠 분야

실감 가시화  
기술 선점

기존 기술의  
난제 극복

신뢰성  
확보

콘텐츠 산업에서의  
서비스 효과 극대화

1년 2억 지원

### 실시간 가상현실 공연제작 플랫폼 개발



#### 개요

- ✓ 대규모 관객이 아바타 형태로 참여 가능한 공연 환경 구축 기술 개발
- ✓ 실세계에서 획득한 모션 정보를 가상 공연장의 아바타와 연동 가능
- ✓ 공연자와 참여자간 가상 현실 세계에서의 상호작용 가능

비대면  
예술 지원

문화적 공백을  
해소

신 수익모델  
창출

디지털 결합을 통한  
신 성장사업 발굴

비용 절감

공연장 구축 등의  
막대한 비용을 대체

## 06 | 대외 행사 참여 이력

메타존은 2023년 제주에서 열린 제60회 전국 도서관 대회에서 각 분야 교육 담당자분들께 AR·XR 에듀테크 기술을 선보여 많은 긍정적인 반응을 얻었습니다.

이러한 좋은 반응에 힘입어 강원도 정선에서 열릴 제61회 전국 도서관 대회 참여가 확정되었습니다.

2023



# 03. 콘텐츠 소개

## 00 | 메타존 콘텐츠 소개

- 감성과 기술이 공존하는 메타존 콘텐츠 소개
- XR · AR 에듀테크 콘텐츠

현실 너머의 세상을 꿈꾸고 체험하는 기회를 제공하여,  
미래에 새로운 공간을 열어가는 **스마트 에듀 테크놀로지 서비스**를 소개합니다.



### 다면형 XR 체험

벽과 바닥 4~5면에 가상 공간 영상을 투사하여  
실제 영상 속에 있는 몰입감을 선사하는  
초현실 체험형 콘텐츠



### 단면형 구연동화

실제 동화 속에 나오는 내 모습과  
다양한 상호작용을 하며  
색다른 재미를 얻는 독서 콘텐츠



### AR 핑거스토리

증강현실 기술로 살아 움직이는  
동화 속 인물들을 터치하며  
이야기를 진행해 나가는 콘텐츠



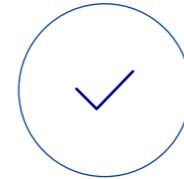
다면형  
XR 체험 콘텐츠

## 01 | 콘텐츠 소개 Preview



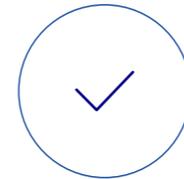
### 다면형 XR 체험 콘텐츠

가상현실로 여행을 온 것처럼 흥미로운 초현실 체험 공간



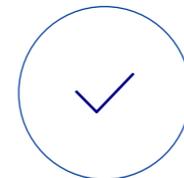
#### 다면 영상 시스템

벽과 바닥 총 4~5면에 영상을 투사하여 실제 가상공간에 있는 듯한 몰입감을 선사하는 뉴 미디어 메타버스 체험관



#### 체험형 콘텐츠

화면 속 모든 사용자의 모션을 인식하여 다양한 상호 작용 가능. 눈으로 보는 것을 넘어 실제로 참여하고 체험할 수 있는 콘텐츠

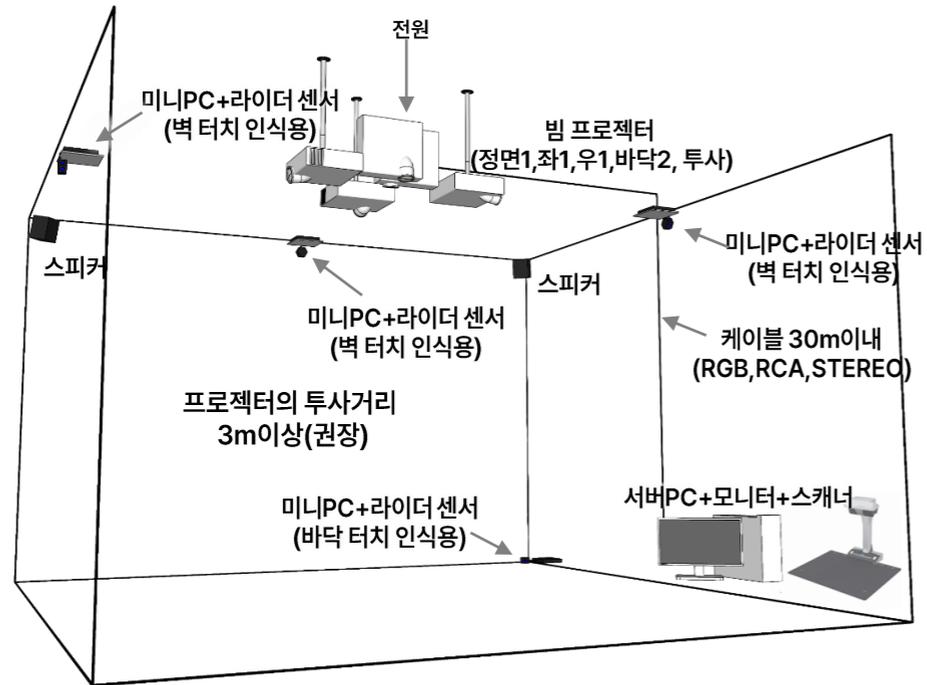


#### 교육적 스토리

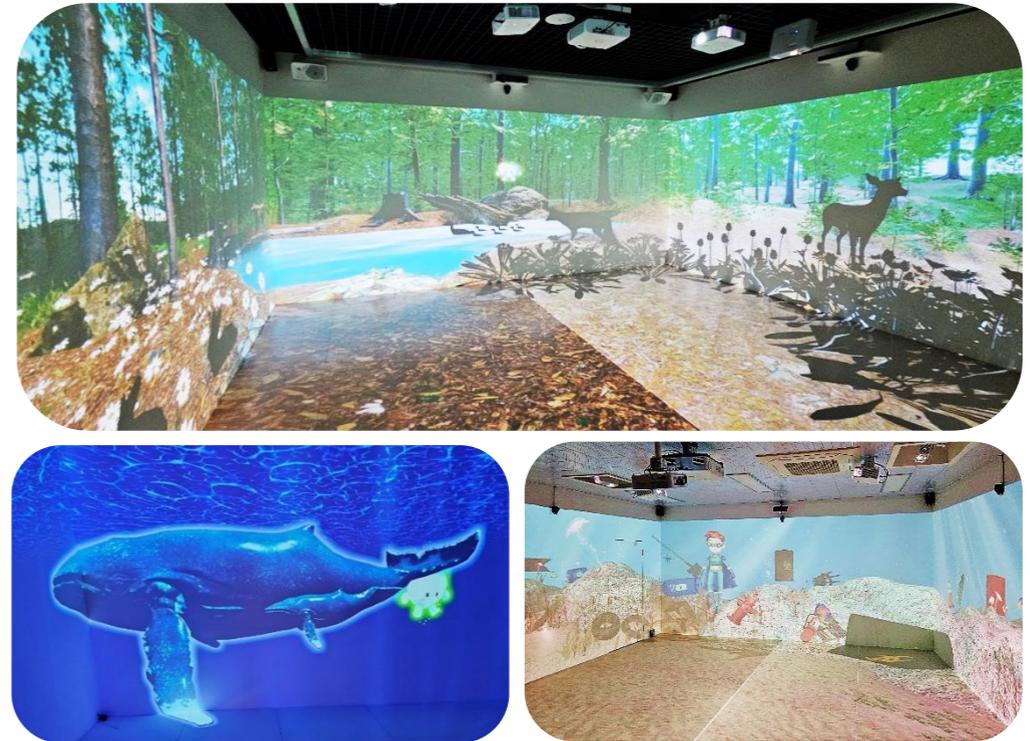
문제 인식과 해결 방안으로 구성된 스토리 콘텐츠. 이야기를 해결해 나가며 교훈을 배우는 교육적 스토리 라인

## 02 | XR 체험존 설치 구상도

### ● 설치 구상도



### ● 실제 설치 이미지 (성남 수정도서관/부산 영도도서관)



## 03 | XR 콘텐츠 01\_「출동! 지구지킴이」



지구가 아파요



북극곰 도와주기



해양 쓰레기 치우기



산불 끄기



나를 눌러보세요!

CONTENTS NAME

### 출동! 지구지킴이

“아픈 지구를 도와주세요!”

쓰레기와 지구 온난화, 산불 등의 환경 문제로 병든 지구를  
 히어로 캐릭터 <지구지킴이>와 함께 지켜주는 이야기.

아이들이 환경 문제를 인식하게 하고 해결 방안을 찾도록 유도하는  
 교육 목적 가상 미디어 콘텐츠.

- 러닝타임 20분
- 인터랙션 터치 및 드래그
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~8명

## 04 | XR 콘텐츠 02\_「비또의 사랑빛」



빛을 잃은 세상



사랑빛의 회복



숲 속 생명 살리기



바닷속 생명 살리기



나를 눌러보세요!

CONTENTS NAME

**비또의  
사랑빛**

**“비또와 함께 사랑빛으로 생명을 살려요!”**

빛을 잃어버린 <비또>로 인해 어두워진 세상.  
사랑의 힘으로 비또의 빛을 되살리고 함께 숲과 바다, 정글을 누비면서  
그 곳 생명들에게도 빛을 되돌려주는 내용의 스토리.  
세상을 사랑하는 마음과 생명의 소중함을 배울 수 있는 미디어 콘텐츠

- 러닝타임 15~20분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~8명

## 05 | XR 콘텐츠 03\_「수족관」



나를 눌러보세요!

CONTENTS NAME

### 다면 컬러링 「수족관」

“내가 그린 그림이 움직여요!”

아이들이 직접 색칠한 그림을 스캔하여

다면 영상 속으로 송출하는 XR 컬러링 콘텐츠

다양한 물고기와 해초 친구들이 등장하는 수족관 콘셉트의 미디어 체험

- 러닝타임 10분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~4명

## 06 | XR 콘텐츠 04\_「도시」



버스를 눌러보세요!

CONTENTS NAME

### 다면 컬러링 「도시」

“내가 그린 그림이 움직여요!”

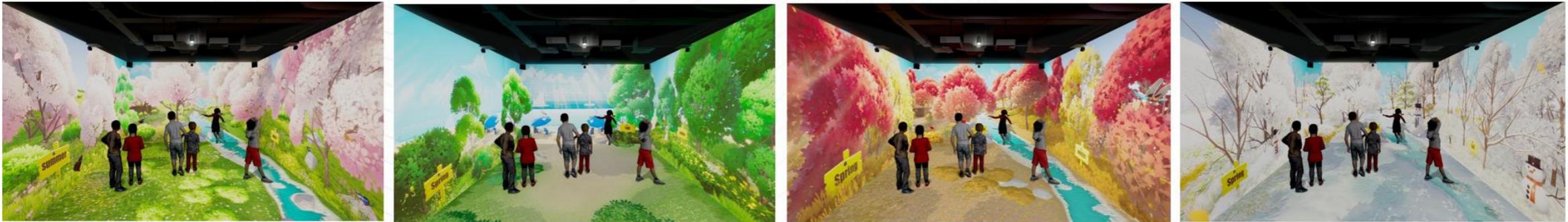
아이들이 직접 그리고 색칠한 그림을 스캔하여  
다면 영상 속으로 송출하는 XR 컬러링 콘텐츠  
내가 그린 집과 자동차로 도시를 채워 봐요!

- 러닝타임 10분
- 인터랙션 터치 작용
- 플레이 권장연령 만 3~7세
- 플레이 가능인원 1~4명

## 07 | XR 콘텐츠 04\_「사계절」



“하나의 공간 안에서 변화하는 사계절을 느끼고 동, 식물과 소통하며 힐링 되는 콘텐츠”



## 08 | 출시 예정 콘텐츠 01\_「도서관이 살아있어요!」

XR  
체험

살아있는 도서관으로 모험을 떠나보자!

### 「도서관이 살아있어요!」



책을 읽는 사람이 줄어가면서  
도서관을 찾는 어린이들도 사라져 조용해진 한 도서관

소중한 곳을 되살리기 위해 동화 속 주인공들이 사용자를 찾아가  
살아있는 도서관으로 초대하는 모험 - 독서 진흥 창작 스토리



\*이해를 돕기 위한 예시 이미지입니다.

## 09 | 출시 예정 콘텐츠 02\_ 「보물섬」

XR  
체험

머나먼 바다로 떠나 해적을 무찌르고 보물찾기!

### 「보물섬」

바다 한가운데 있는 것 같은 공간감과 몰입감!  
모험의 바다로 떠나는 신나는 XR 콘텐츠

전설의 보물을 찾기 위해 먼 바다로 떠나  
다양한 모험 속에서 해적을 무찌르는 창작 스토리



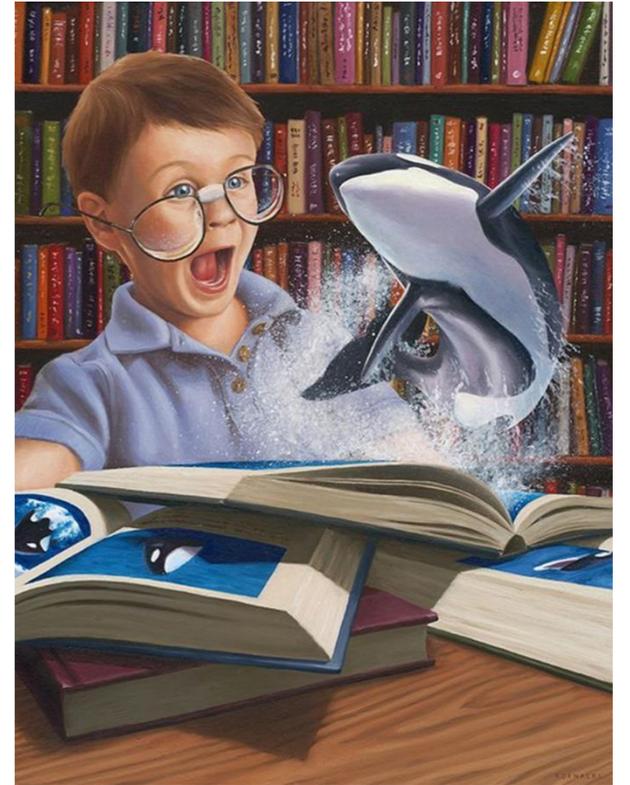
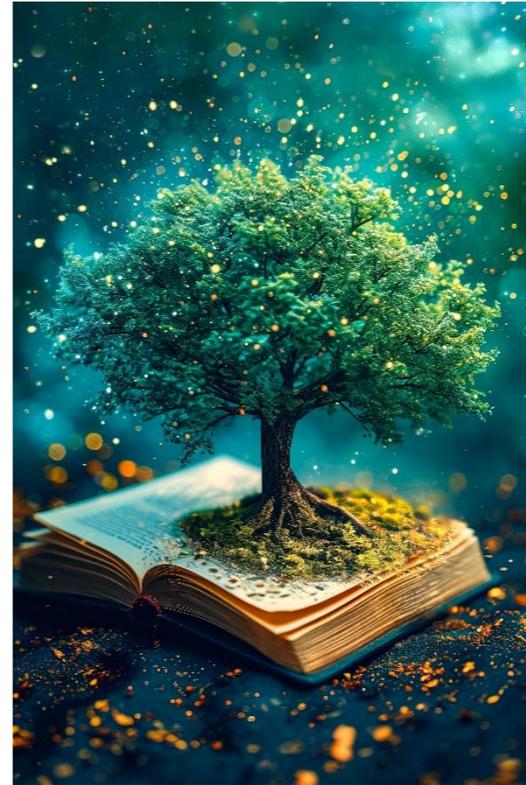
## 10 | 출시 예정 콘텐츠 03\_「도서관」

다면  
컬러링



### 도서관 속 책을 펼치면 놀라운 일이!

3D 도서관을 배경으로 도서관 속 책 하나를 고르면  
내가 그린 그림이나 캐릭터가  
특수 효과와 함께 등장하는 콘텐츠



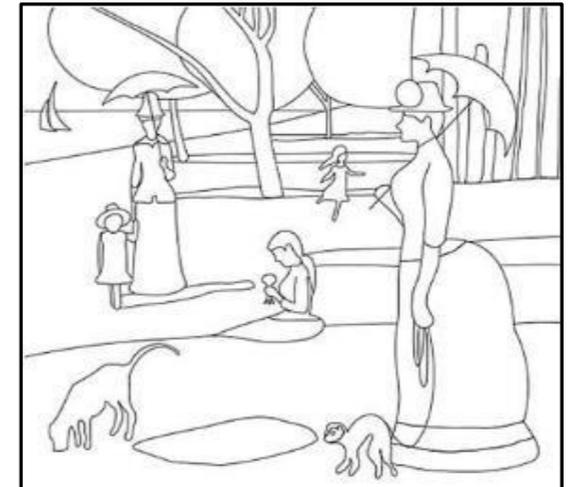
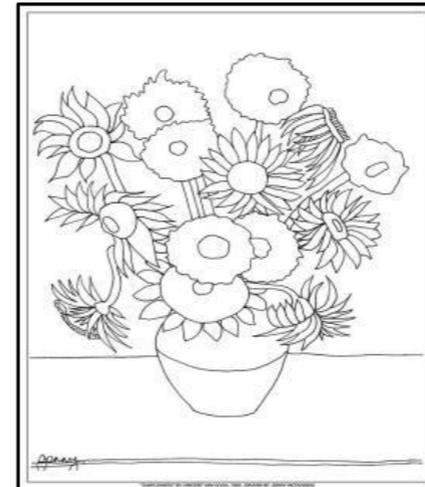
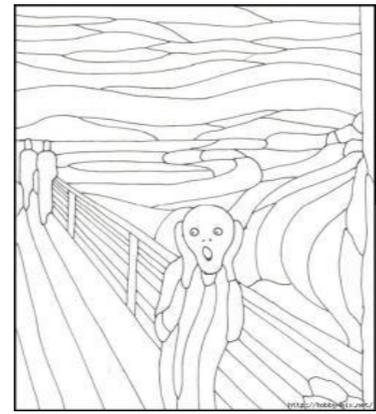
# 11 | 출시 예정 콘텐츠 04\_「미술관」

다면  
컬러링



**내가 그린 그림을 미술관에 걸어봐요!**

가상의 미술관 XR 공간을  
내가 그린 그림으로 채워서 꾸밀 수 있는 콘텐츠



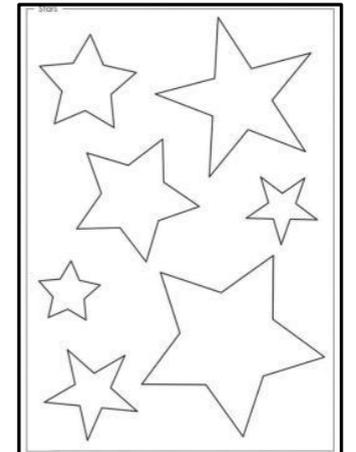
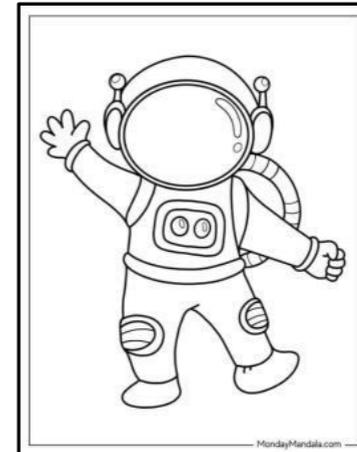
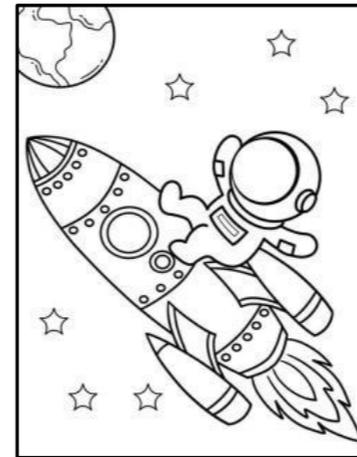
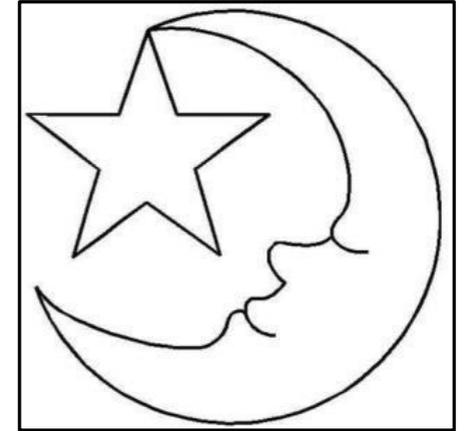
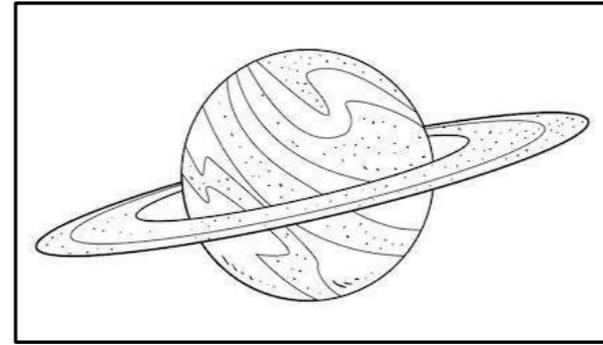
## 12 | 출시 예정 콘텐츠 05\_「우주탐험」

다면  
컬러링



**공활한 우주공간을 상상으로 채워봐요!**

공활한 우주 공간을 달/행성/우주선 등의 그림으로  
채워나가며 상상력을 증진하는 컬러링 프로그램



A child in a red jacket is standing in front of a large projection screen, pointing at the content. The screen displays a colorful scene with a character in a red hat and a cave entrance. Another child in a pink shirt is standing to the right, looking at the screen. The room has a wooden floor and a white wall with a projector mounted on the ceiling.

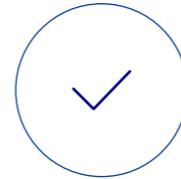
**단면 체험형  
구연동화 콘텐츠**

## 01 | 콘텐츠 소개 Preview



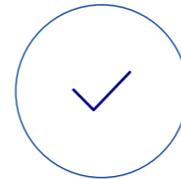
### 단면형 구연동화 콘텐츠

동화 속 주인공이 되어 책 속을 탐험하는 체험형 독서 콘텐츠



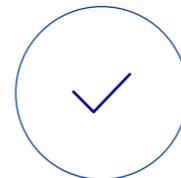
#### 단면 공간 활용

TV/벽/키오스크 등 단면 공간만으로 송출이 가능하여  
공간 제약이 있는 소규모 운영사에게도 적합한 콘텐츠



#### AR 증강현실 & 모션캡처

모션 감지로 자연스러운 활동을 유도하여  
눈으로만 하는 독서가 아니라 신체 활동까지 가능한 콘텐츠



#### 독서 진흥 콘텐츠

쉽게 흥미를 유도하는 다양한 스토리 요소로  
어린이 독서 문화를 확산시킬 수 있는 콘텐츠

## 02 | 단면형 설치 유형

### TV/전자칠판 타입



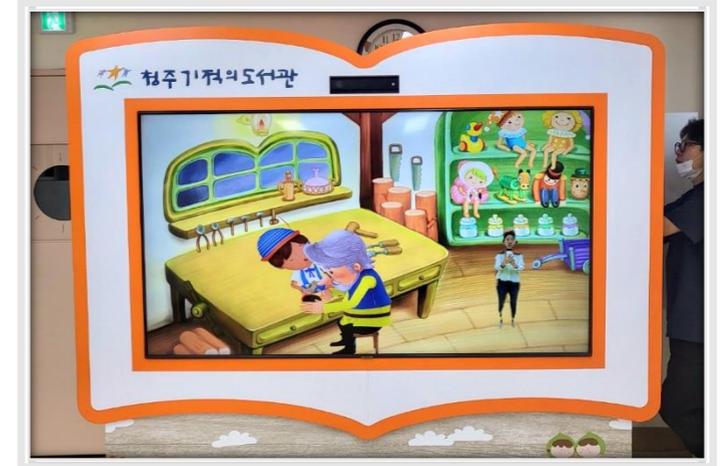
- ✓ 운영PC
- ✓ 재현 모니터(75인치)
- ✓ 동작 인식 카메라
- ✓ 강사용 모니터(24인치)
- ✓ 중소 규모의 학습실 추천

### 빔 프로세션 타입



- ✓ 운영PC
- ✓ 빔 프로젝터, 전동 스크린
- ✓ 동작 인식 카메라
- ✓ 강사용 모니터(24인치)
- ✓ 대형 강당 및 학습실 추천

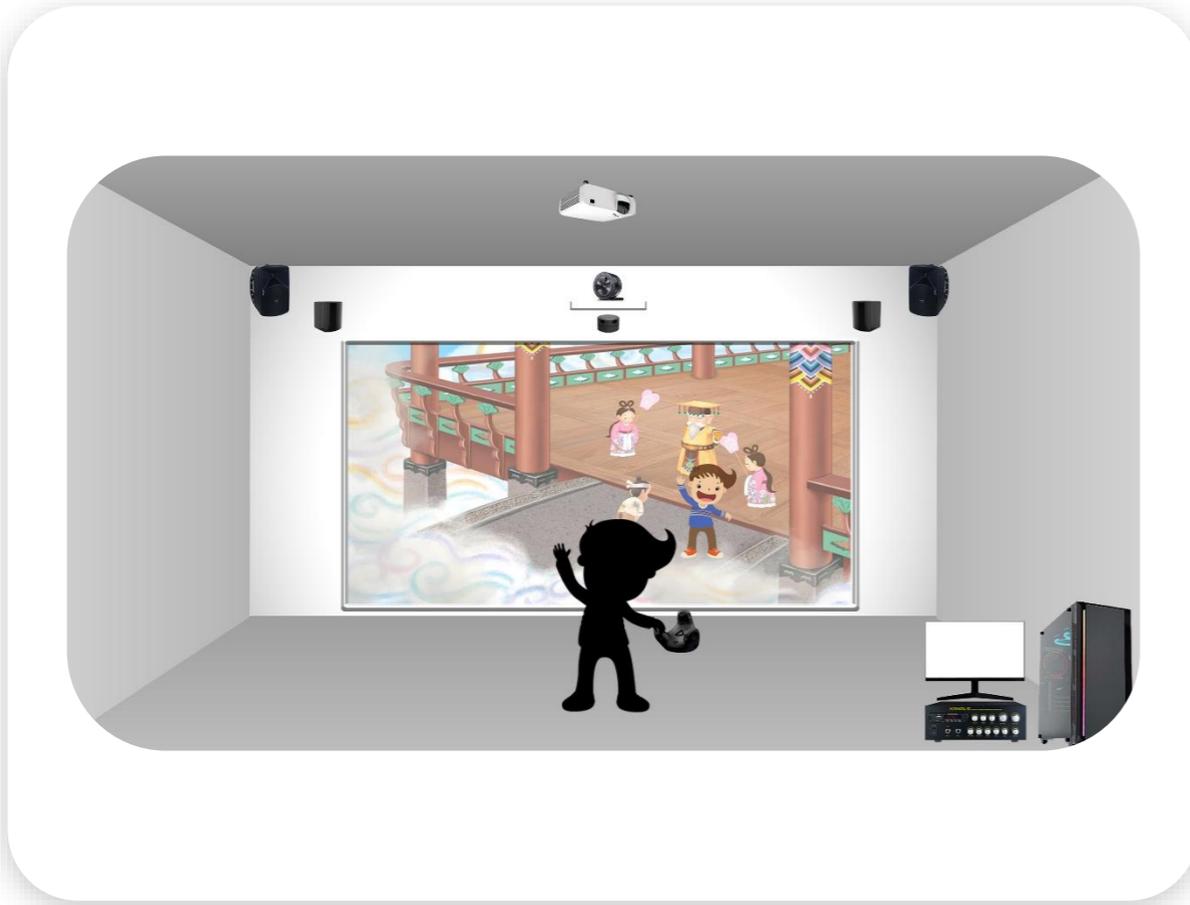
### 키오스크 타입



- ✓ 운영PC, 강사용 모니터(24인치)
- ✓ 재현 모니터 (75인치)
- ✓ 동작 인식 카메라
- ✓ 이동형 키오스크(맞춤 제작)
- ✓ 소규모 학습실 추천

## 03 | 단면형 체험존 설치 구상도

### ● 설치 구상도



### ● 실제 설치 이미지 (통영 꿈이랑/부산 영도/포항 포은/김해 율하 도서관)



## 04 | 구연 동화 콘텐츠

- 전래 동화나 외국 동화 등 이미 친숙한 이야기들을 구연 동화 콘텐츠로 체험 가능
- 국립어린이청소년도서관 주관으로 개발한 공신력 있는 콘텐츠

- ✓ 키넥트버전 : 국/영 24종
- ✓ 웹캠버전 : 국/영 15종 (계속 추가 중)



개와 고양이



토끼의 재판



아기 돼지 삼형제



빨간 부채 파란 부채



장화 신은 고양이



요술 향아리



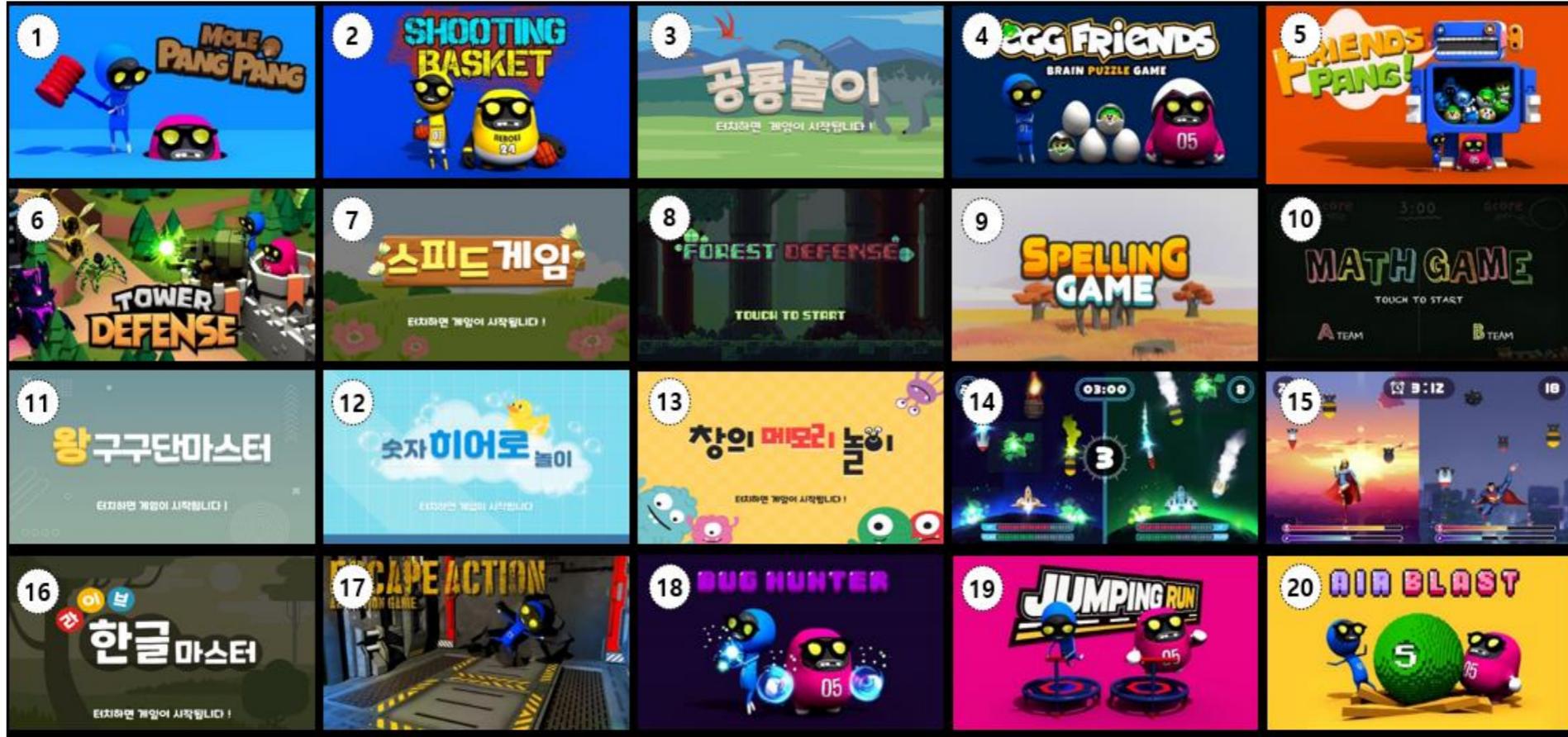
꿀벌 마야의 모험



이상한 나라의 앨리스

## 05 | 에듀 플레이 콘텐츠

- 배움과 재미를 동시에 즐길 수 있는 메타존 에듀 플레이 콘텐츠
- 20종 이상의 콘텐츠와 저작권 보유 중



# 06 | 실제 설치 및 운영 현장



A young boy with short dark hair, wearing a green and black plaid shirt, is sitting at a table. He is looking down at a book or tablet in front of him. The book shows a colorful illustration of a mobile phone with various icons on its screen. The background is slightly blurred, showing other people and a table with a map. The text 'AR 핑거스토리 콘텐츠' is overlaid on the image in a light blue and white font.

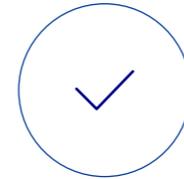
AR 핑거스토리  
콘텐츠

## 01 | 콘텐츠 소개 Preview



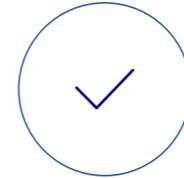
### AR 핑거스토리 콘텐츠

증강현실(AR) 동화 속 다양한 상호 작용을 통한 독서 진흥 콘텐츠



#### AR 증강현실

메타존 프로젝터를 활용하여 증강 현실 동화 구현



#### 인터랙션 상호작용

터치/드래그/스위핑 등 다양한 인터랙션 작용을 통해 흥미를 끌 수 있는 요소가 많은 콘텐츠



#### 영문 번역 완료

한글 뿐만 아니라 영어를 배우는 아이들을 위해 모든 콘텐츠의 영문 번역은 물론, 영어 녹음까지 완료

## 02 | AR 핑거 스토리 설치 구상도

- 설치 구상도



- 실제 설치 이미지 (성남 수정/고촌 어울림/통영 꿈이랑/망미 작은 도서관)



## 03 | AR 핑거 스토리 콘텐츠

- 신나는 모험부터 농장체험까지! 다양한 스토리의 AR 콘텐츠를 보유



### 피노키오

사람이 되고 싶어하는  
나무 인형 피노키오의  
모험 이야기



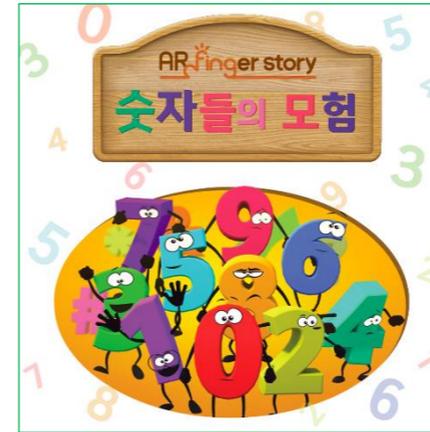
### 황제의 새 옷

재단사에게 속아  
보이지 않는 옷을 사게 된  
황제의 이야기



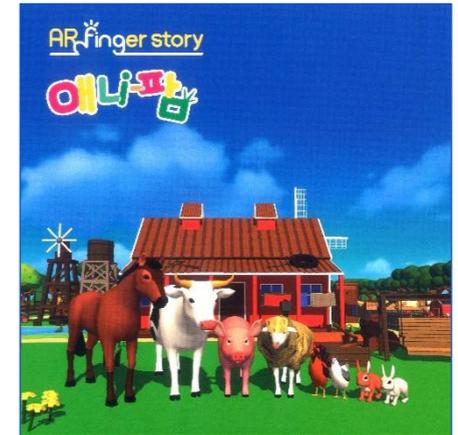
### 이상한 나라의 앨리스

앨리스와 함께 신비한 나라의  
친구들을 만나는  
이색 모험 이야기



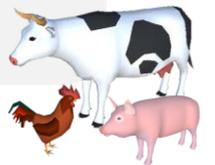
### 숫자들의 모험

0~9까지의 숫자 친구들과  
수수께끼를 풀며 나아가는  
우정과 모험 이야기

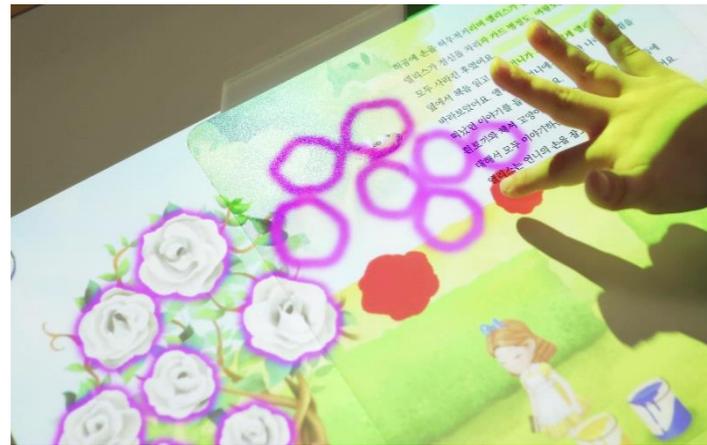


### 애니팜

농장 동물 친구들에게  
먹이를 주고 털을 깎아주는  
일일 체험 이야기



# 04 | 실제 설치 및 운영 현장



## 05 | 출시 예정 콘텐츠 01\_ 「강아지의 꿈」



AR finger story

AI 강아지와 함께 떠나는 동화

# 강아지의 꿈

### Story

#### 반려동물에 대한 소중함을 배워요

AR 미디어를 통해 반려동물을 쓰다듬고 먹이를 주는 상호 작용 콘텐츠. 실제로 반려동물을 키우는 듯한 체험이 가능한 스토리

이야기 속 유기된 강아지들도 도와주면서  
반려동물에 대한 책임감 및 소중함을 배울 수 있는 교육 미디어

### Interaction

- ✓ 먹이주기 (drag)
- ✓ 쓰다듬기 (touch)
- ✓ 강아지 쓰다듬기, 만지기 (sweeping & touch)
- ✓ 공 던지기 (drag)



## 06 | 출시 예정 콘텐츠 02\_「우리는 모두 꽃이야」



다수에서 하나가 되는 이야기

# 우리는 모두 꽃이야



AR finger story

### Story

#### 꽃을 통해 배우는 다문화 교육

꽃들이 태풍을 겪으며 서로의 다른 특성을 이해하여 아름다운 동산을 이루는 이야기.

다국어를 하는 다양한 국가의 꽃들을 터치하며 외국어 인사말과 감사 표현까지 익힐 수 있는 콘텐츠

### Interaction

- ✓ 꽃을 바람 위에 올려주기 (sweeping & drag)
- ✓ 꽃 색깔 칠하기 (touch)
- ✓ 시든 꽃을 살려주기 (touch)
- ✓ 바람 위에 불게 하기 (touch & drag)



## 06 | 출시 예정 콘텐츠 02\_「우리는 모두 꽃이야」

AR finger story

다수에서 하나가 되는 이야기

# 우리는 모두 꽃이야

Image



# 04. 신사업 소개 및 예정 사항

# 01 | 신사업 진행 현황\_TIPS(팁스, 민간투자주도형 기술창업지원)

## 신사업 진행 현황

# DOUZONE

국내 최대 규모의 ERP 전문 회사, 더존

팁스(TIPS) 운영사인 더존의 투자 및 지원

23년부터 더존의 지원을 통해 생성형 AI 기술 개발 및 R&D 진행 중



## TIPS 지원을 위한 기술 개발 요약

생성형 AI를 통한  
학습 멘토링 AI 기술 개발

- ✓ 학습 취약 분야 파악
- ✓ 솔루션 및 풀이 제공
- ✓ 학습 과제 제공
- ✓ 개인별 맞춤형 학습 보조



# kubwa®

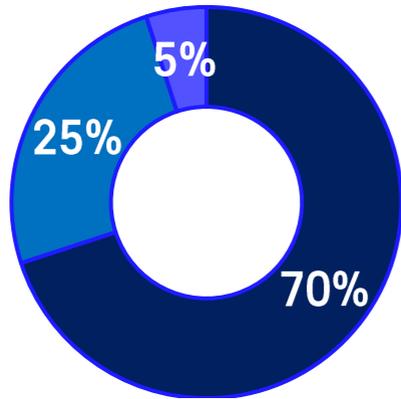
AI 기술 전문 회사로  
인공지능·빅데이터 분석 전문  
> 기술협약 및 R&D 진행 중

학생에게는 개별 맞춤형 보조교사의 역할  
교사에게는 업무를 간소화 할 수 있는 조교 역할

에듀테크 분야의 새로운 솔루션 제공 및 사업 진출

# 02 | 신규 솔루션 개발 현황

## 유전특성 파악의 중요성



- 70% > 유전특성 (선천성)
- 25% > 가정환경 (후천성)
- 5% > 지인 및 친구 (후천성)

미국 텍사스대학 연구센터 및 영국 킹스칼리지 런던 과학자들

"쌍둥이 6천 쌍 대상 초등~고등학교 성적 분석 결과"

THE NATURE, "The Genetics of University Success.", 2018.10.18

**개인의 유전특성 파악 시, 성공 확률 2~70배까지 증가**

## 지문 DNA 검사 솔루션 개요

### 지문DNA검사를 통해 확인 가능한 유전정보

- ✓ 인격 성향: 내면/표면/사고
- ✓ 성향의 강점 및 약점
- ✓ 스트레스의 원인
- ✓ 직무 역량 및 적합도
- ✓ 학습 습관
- ✓ 성향별 대인관계



지문은 개인의 DNA 정보에 의해 세포분열을 통해 생성됨  
**↳ 지문과 유전 정보의 상관성**

## 개인 맞춤형 솔루션 커리큘럼

**지문 DNA 검사**

- ✓ 간단 검사
- ✓ 검사 시간 1분



**분석 및 진단**

- ✓ 유전 정보 획득
- ✓ 빅데이터 기반 결과 분석



**솔루션 제공**

- ✓ 개인별 유전 정보 제공
- ✓ 맞춤 분석 보고서 제공

## 03 | 2024년 참여 예정 행사

2024년 10월, 대전 계룡대에서 개최 예정인 **KADEX(대한민국 국제방위산업 전시회)** 행사 참여 기업으로 선정되면서, 『XR 실감형 체험존』 설치를 통해 메타존 콘텐츠를 알릴 예정입니다.

2024



국방 교육에 기여할 『XR 실감형 체험존』 설치





 성남시 수정구 위례광장로 300 1108호

 metazone@m-zone.biz

 031-757-1103

 [www.m-zone.biz](http://www.m-zone.biz)